Volume 9 ssue 5 (2025) Pages 1545-1558
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional di PAUD

Rizki Nikmatul Hidayah[1]✉, Mintarsih Arbarini[2]
Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Semarang, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional di PAUD serta faktor pendukung dan penghambatnya. Menggunakan pendekatan kualitatif data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur dengan pendidik, dan dokumentasi serta dianalisis dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi meningkatkan keabsahan data dengan memverifikasi temuan dari berbagai sumber dan teknik, sehingga memperkuat pemahaman peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif menanamkan nilai kerja sama dan tanggung jawab. Faktor pendukungnya adalah peran guru dan keterlibatan orang tua, sementara hambatannya meliputi kurangnya tindak lanjut orang tua, komunikasi yang lemah, dan pengaruh teknologi. Permainan tradisional memiliki potensi besar dalam membentuk karakter anak, namun tantangan modernitas dan daya tarik gadget harus diatasi. Keterlibatan orang tua, pendidik, dan masyarakat sangat penting untuk mengenalkan permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter. Penelitian ini mendukung pengembangan metode pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk memperkuat pendidikan karakter, nilai moral, dan pelestarian budaya.
Kata Kunci: *Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional, Pendidikan Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to describe the character development of early childhood through traditional games at PAUD, as well as the supporting and inhibiting factors. Using a qualitative approach, data were collected through observation, structured interviews with educators, and documentation, and analyzed using: source triangulation and method triangulation. Triangulation enhances data validity by verifying findings from various sources and techniques, thereby strengthening the reliability and understanding of the role of traditional games in character development. The results show that traditional games are effective in instilling values such as cooperation and responsibility. Key supporting factors include the role of teachers and parental involvement, while inhibiting factors include lack of parental follow-up, weak communication, and the influence of technology. Traditional games hold great potential for character building, but challenges from modernity and the appeal of gadgets must be addressed. The involvement of parents, educators, and the community is essential in promoting traditional games as a medium for character education. This research supports the development of learning methods based on local wisdom to strengthen character education, moral values, and cultural preservation.
Keywords: *Character Education, Traditional Games, Early Childhood Education*

✉ Corresponding author:
Email Address: rizkynikmatul@students.unnes.ac.id (Semarang, Indonesia)
Received 16 May 2025, Accepted 26 May 2025, Published 17 June 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

Pendahuluan

Pendidikan karakter bertujuan membentuk individu berbudi luhur melalui pengembangan nilai moral dan kemanusiaan. Menurut Lickona (1991), pendidikan ini mencakup aspek pengetahuan, emosi, dan tindakan moral yang saling berkaitan. Keberhasilannya ditunjukkan melalui internalisasi nilai dan perilaku etis. Lickona mengajukan 10 kebajikan dasar seperti kejujuran dan pengendalian diri, sejalan dengan pandangan Aristoteles yang menilai kebajikan sebagai dasar kehidupan bermoral (Asnawan, 2020).Pembelajaran yang menyenangkan penting untuk mencapai hasil optimal dan selaras dengan tujuan (Nikmah, Shofwan, dan Loretha 2023). Salah satu metode efektif dalam membentuk karakter anak usia dini adalah melalui aktivitas bermain (Uripah, Rifki, dan Komarudin 2023). Bermain berperan besar dalam perkembangan anak, mencakup aspek fisik, sosial, komunikasi, kognitif, emosional, kesadaran diri, dan motorik (Samsinar, Fatimah, dan Adrianti 2022; Wafa, Purwani, dan Malik 2020). Bagi anak usia 4–7 tahun, bermain adalah syarat penting untuk tumbuh kembang mental yang sehat (Sofyan 2018).Salah satu jenis permainan yang terbukti efektif dalam pembentukan karakter pada anak usia dini adalah permainan tradisonal (Eny 2017; Nisa dan Mulyani 2024). Permainan tradisional adalah jenis permainan yang telah ada sejak zaman dulu dan diteruskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Alat yang digunakan dalam permainan tradisional umumnya terbuat dari bahan alami seperti kayu, bambu, batok, dan benda-benda yang ada di sekitar lingkungan. Dengan demikian, permainan tradisional tidak memerlukan biaya yang besar (Yulita, 2017).

Permainan tradisional efektif dalam membentuk karakter anak usia dini karena mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, solidaritas, dan keberanian (Kemendikbud 2016). Namun, perkembangan teknologi telah menggeser minat anak dan orangtua ke arah permainan digital yang lebih imersif dan mudah diakses (Khoiriyah 2024). Penggunaan gadget oleh anak usia dini meningkat pesat—tercatat 33,44% anak telah menggunakan gadget, bahkan sejak usia 0–4 tahun (LLDIKTI 2024). Perubahan ini menjadi tantangan besar dalam melestarikan permainan tradisional dan berdampak pada pola interaksi sosial serta proses pembentukan karakter anakPermainan tradisional seperti gobak sodor dan congklak mengajarkan nilai penting seperti kerja sama, kesabaran, tanggung jawab, keadilan, dan empati (Iswinarti & Wahyu Nur Laily, 2024). Sebaliknya, permainan digital yang bersifat individual dan kompetitif mengurangi interaksi sosial anak, yang berdampak pada penurunan keterampilan sosial dan karakter positif seperti disiplin dan pengendalian diri (Alfaruqy, 2020). Pendidikan karakter memerlukan pengalaman langsung, yang lebih banyak diperoleh melalui permainan tradisional daripada permainan digital.

PAUD Junior SKB Ungaran mengintegrasikan nilai ketuhanan dalam pengalaman belajar yang mendukung perkembangan otak anak. Programnya mencakup Kelompok Bermain (usia 2–4 tahun) dan Taman Kanak-Kanak (usia 4–6 tahun). Melalui kegiatan seperti Pekan P5 dan outing class ke Agro Cepoko, anak-anak dikenalkan pada budaya dan permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter, penguatan nilai moral dan etika, serta pelestarian budaya. Penelitian ini bertujuan memberi bukti empiris atas manfaat permainan tradisional dalam pendidikan karakter anak usia dini.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk mengembangkan nilai moral pada anak dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Melalui permainan, anak-anak belajar nilai seperti kerjasama, tanggung jawab, dan kejujuran. Pendekatan partisipatif dan kontekstual dalam mengimplementasikan permainan ini penting agar anak lebih aktif dan menghargai budaya lokal. Meskipun ada kekurangan dalam literatur tentang topik ini, penelitian ini memberikan bukti bahwa permainan tradisional relevan untuk pendidikan moral anak. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum PAUD.

Penelitian ini mengidentifikasi kesenjangan antara teori pendidikan karakter dan kenyataan di lapangan, terutama terkait pengaruh teknologi dan kurangnya peran orang tua. Meskipun pendidikan karakter idealnya dilakukan kolaboratif antara sekolah dan keluarga, pengaruh teknologi dan keterbatasan orang tua menghambat proses tersebut. Solusinya mencakup pelatihan untuk orang tua, pengelolaan teknologi, dan kolaborasi yang lebih erat antara sekolah dan keluarga.

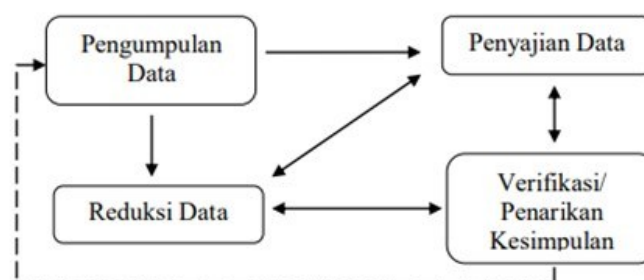
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

Upaya terintegrasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat diperlukan untuk mendukung perkembangan karakter anak secara optimal.Penelitian ini mengangkat permainan tradisional sebagai media utama pembentukan karakter anak usia dini di sekolah. Tujuannya adalah memberikan bukti empiris atas manfaat permainan tradisional, sekaligus menjadi acuan bagi pendidik dan orang tua dalam merancang pembelajaran yang mendukung kecerdasan dan karakter anak. Selain itu, penelitian ini juga berperan dalam pelestarian permainan tradisional di tengah arus modernisasi. Tujuan khusus penelitian ini meliputi: 1) Mendeskripsikan pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di PAUD Junior SKB Ungaran dan 2) Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam proses tersebut.

Metodologi

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengeksplorasi permasalahan dan mengembangkan pengetahuan secara spesifik dari sebuah fenomena (Richter et al., 2023). Penelitian ini pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami secara mendalam fenomena pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi perspektif, pengalaman, dan interaksi dalam konteks yang lebih luas yang sulit diukur secara kuantitatif (Romdona, Junista, dan Gunawan 2025).

Peneliti melakukan observasi partisipan di PAUD Junior SKB Ungaran, dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pendidik dan anak didik untuk mengamati aktivitas anak di sekolah(Suwaryaningrat 2023). PAUD Junior SKB Ungaran dipilih karena memiliki potensi besar dalam memadukan pendidikan karakter dengan budaya lokal, didukung oleh lingkungan yang mendukung, serta pendekatan yang menyeluruh dalam mengembangkan anak-anak. Program permainan tradisional di PAUD ini berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan anak usia dini, baik dalam aspek sosial, emosional, motorik, maupun kognitif. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal melalui permainan, anak-anak dapat belajar tentang karakter yang baik sekaligus mengenal dan mencintai budaya mereka. Populasi dan sampel penelitian ini adalah guru dan murid di PAUD Junior SKB Ungaran dengan kriteria inklusi: Anak yang terdaftar di PAUD Junior SKB Ungaran, aktif berpartisipasi dalam permainan, berasal dari lingkungan yang mendukung, dan memiliki kemampuan kognitif untuk mengikuti permainan, serta kriteria eksklusi: Anak dengan gangguan kesehatan yang menghalangi partisipasi, tidak terdaftar di PAUD, memiliki kendala sosial atau budaya, atau tidak tertarik pada permainan tradisional. Selain itu, wawancara terstruktur dilakukan dengan pendidik TK untuk memperoleh informasi terkait pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional.

Teknik keabsahan data pada penelitian kualitatif menurut Sinaga (2023) meliputi uji kredibilitas, transferability, dependability, dan confirmability, dengan uji kredibilitas sebagai yang utama. Peneliti menggunakan triangulasi untuk menguatkan data, yang melibatkan pemeriksaan ulang melalui berbagai sumber, teknik, dan waktu (Mekarisce 2020). Penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi: 1) Triangulasi Sumber, dengan observasi rutin terhadap pendidik di PAUD Junior SKB Ungaran, dan 2) Triangulasi Teknik, dengan wawancara terstruktur dan dokumentasi untuk menguatkan data.

Gambar 1. Teknik analisis data Miles & Huberman
(Sinaga 2023)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

Menurut Miles dan Huberman dalam Sinaga (2023) terdapat tahap dalam kegiatan analisis data, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Penelitian ini menggunakan tiga langkah analisis: 1) reduksi data melalui pengkodean, 2) penyajian data dalam bentuk tabel atau narasi, dan 3) penarikan kesimpulan bahwa permainan tradisional, seperti petak umpet dan galasin, berperan dalam membentuk karakter anak. Penelitian ini melibatkan proses transkripsi, pengkodean, validasi hasil, dan triangulasi untuk menghasilkan data yang valid. Transkripsi mencakup catatan verbal dan non-verbal anak, pengkodean mengidentifikasi tema karakter seperti kerja sama dan empati, sementara triangulasi dengan berbagai sumber dan teknik memperkuat keabsahan dan mengurangi bias.

Hasil dan Pembahasan

Pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di PAUD Junior SKB Ungaran

Pengetahuan Moral

Menghadapi dilema etika memerlukan enam proses pendidikan moral: kesadaran moral, pemahaman nilai, empati, penalaran moral, pengambilan keputusan etis, dan pengetahuan diri untuk membentuk pribadi yang bermoral (Kumala, Irwan, dan Maulia 2023). Permainan tradisional dapat membantu anak-anak belajar menggunakan bahasa yang baik dan sopan saat berinteraksi dengan teman dan pendidik (Luchoro-Parrilla, Lavega-Burgués, dan Pic 2024; Mutiah 2024; Nirwana 2021). Hal ini terjadi karena dalam permainan, anak-anak sering bergantian dan berinteraksi secara alami sehingga memungkinkan mereka untuk mempraktikkan sopan santun dalam komunikasi. Informan 1 menyatakan:

> *"...dalam permainan tradisional, anak-anak belajar bergantian dan berinteraksi secara alami. Guru mengamati bahasa yang digunakan, lalu mengarahkan jika ada kata-kata kurang sopan..."*

Berdasarkan teori Lickona mengenai pendidikan karakter, sub indikator sopan santun melibatkan sikap yang mencakup rasa hormat terhadap orang lain, berbicara dengan cara yang baik serta menunjukkan sikap yang tepat dalam berinteraksi (Suroso dan Husin 2024). Anak-anak bergiliran atau menunggu giliran, anak-anak secara tidak langsung diajarkan untuk menghormati hak orang lain yang merupakan bentuk sikap sopan santun dalam interaksi sosial. Ini juga mendukung sub indikator Lickona tentang "*respect for others*".

Gambar 1 Bakiak

Gambar 2 Cublek-cublek Suweng

Permainan tradisional memberikan kesempatan anak berlatih bahasa sopan dan perilaku santun melalui interaksi. Guru mengawasi kata-kata tidak sopan dan mendampingi agar anak sabar menunggu giliran, mengajarkan pengendalian diri dan rasa hormat (Wright dan Denisova 2024). Hal ini mencerminkan pentingnya nilai-nilai moral dalam pembentukan karakter yang sopan (Lestari et al. 2024).

Informan 2 menekankan pembiasaan adab berbahasa sopan untuk mendukung komunikasi yang jelas dan formal dalam pembelajaran, sejalan dengan sub indikator Lickona yang menekankan pentingnya rasa hormat lewat kata, sikap, dan intonasi (Bronikowska, Korcz, dan Bronikowski

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

2020). Pembiasaan ini membantu anak lebih menghargai orang lain dan menunjukkan rasa hormat dalam berkomunikasi, menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran karena komunikasi yang jelas memudahkan transfer informasi antara guru dan siswa (Cîrtiță-Buzoianu et al. 2022). Analisis menunjukkan permainan tradisional efektif membentuk karakter anak, terutama sopan santun dan rasa hormat, dengan bimbingan guru. Temuan ini mendukung teori Lickona tentang internalisasi nilai moral dan komunikasi sopan.

Perasaan Moral

Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak-anak dan memastikan interaksi berlangsung dengan baik. Selain mengarahkan permainan, guru juga memberikan contoh langsung tentang tata cara berinteraksi dengan sopan (Lestari et al. 2024). Guru berperan dalam memberikan umpan balik dan mengoreksi jika terjadi kesalahan dalam berkomunikasi, sesuai dengan pendekatan Lickona yang mengutamakan pendidikan karakter berbasis pada keteladanan dan pembiasaan (Ahmad 2022).Permainan tradisional juga memfasilitasi anak-anak untuk memahami perasaan mereka sendiri dan teman-temannya. Pada konteks tersebut guru berperan sebagai fasilitator untuk memvalidasi perasaan anak-anak, baik saat mereka senang maupun sedih. Informan I menyatakan:

"...saat bermain, anak-anak diajak merasakan keseruannya dulu. Guru memvalidasi perasaan mereka, baik saat senang maupun sedih. Misalnya, kalau jatuh dan terluka, kita tenangkan dulu, obati, lalu dorong agar berani mencoba lagi..."

Informan 2 juga menyebutkan bahwa guru berperan dalam menanamkan empati dengan cara memberikan contoh, seperti bertanya pada anak lain apakah mereka mau berbagi ketika ada teman yang tidak membawa bekal. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak-anak belajar memahami dan merasakan perasaan orang lain. Informan 3 juga menambahkan bahwa:

"...Ya untuk memahami perasaan temennya ya harus diberi pengertian gitu, pengertian bahwa permain- permainan itu memang ada yang kalah ada yang menang..."

Permainan tradisional juga mengajarkan anak-anak untuk menyadari konsekuensi dari tindakan mereka. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Informan 1 bahwa:

"...dalam permainan pasti ada menang dan kalah. Guru mengajarkan bahwa menang tidak boleh sombong, kalah tidak boleh berkecil hati. Jika belum menang, coba lagi, belajar strategi, dan terus berusaha..."
Kemudian, Informan 2 menambahkan bahwa:

"…sebelum kegiatan, guru memberi instruksi yang jelas dan berurutan... Hukuman diberikan secara mendidik tanpa mempermalukan anak, seperti mengulang doa sendiri atau tidak mendapat stiker jika tidak tertib. Konsekuensi harus segera diberikan agar anak memahami sebab-akibat secara nyata…"

Konsep tersebut mengajarkan anak-anak untuk memahami sebab-akibat dalam konteks yang nyata, seperti dalam permainan yang dimainkan. Mengingat pada masa golden age, anak-anak cenderung merekam dan meniru perilaku yang diamatinya sehari-hari (Ristianti dan Kisworo 2021). Oleh karena itu, peran orang dewasa dalam mendampingi anak-anak saat bermain sangat penting untuk memastikan permainan berjalan dengan baik dan sesuai dengan aturan yang ada.

Gambar 3 Petak Umpet

Gambar 4 Bola Bekel

Informan 1 menjelaskan bahwa peran guru adalah untuk mengawasi dan mengarahkan jika ada perilaku atau bahasa yang kurang baik. Informan 2 juga menambahkan:

> *"...yang terpenting, guru memastikan permainan aman bagi anak...kita awasi murid terus seperti cctv, selalu dipantau dan dampingi..."*

Pendampingan yang tepat memungkinkan anak-anak belajar untuk mengelola konflik dan bersikap sopan dengan cara yang alami. Informan 3 juga mendukung pernyataan tersebut bahwa:

> *"...selama pembelajaran dan permainan kita awasi, kita jelaskan dari awal asal muasal permainan manfaat yang didapatkan saat bermain itu kita awasin terus sampai ngerti lah mereka makna permainan ini juga..."*

Terakhir, dalam permainan tradisional anak-anak juga belajar mengelola emosi mereka, terutama dalam situasi yang penuh tekanan. Informan 1 menjelaskan:

> *"...Kalau ada anak saling dorong atau marah, guru memvalidasi emosi mereka dulu. Biarkan yang nangis atau marah menenangkan diri, lalu dengarkan cerita dari kedua sisi. Dengan begitu, anak belajar memahami perasaan sendiri dan orang lain sebelum diberikan arahan yang adil..."*

Informan 2 menyatakan pengelolaan emosi anak perlu pendekatan lembut dan personal. Dengan bimbingan yang tepat, permainan tradisional efektif membantu anak mengenali dan mengelola emosi dalam interaksi sosial (Garaigordobil, Berrueco, dan Celume 2022; Tekman dan Yeniasır 2023). Aktivitas bermain yang dilakukan mendorong anak-anak belajar untuk mengekspresikan emosi mereka, baik itu kegembiraan, frustrasi, maupun rasa ingin tahu (Chen et al. 2021; Fyffe dan Lewis 2024). Guru berperan sebagai fasilitator dengan bertanya dan mendengarkan, sehingga anak merasa nyaman mengekspresikan dan mengenali emosinya, sesuai penjelasan Informan 1.

> *"...eh jadi Guru berperan sebagai fasilitator yang memahami perasaan anak kan. Nah banyak bertanya dan mendengarkan, anak akan merasa nyaman untuk bercerita. Dari situ, guru bisa menjembatani antara anak dan orang tua, membantu mengatasi emosi anak, serta memberikan saran yang mendukung tumbuh kembang mereka..."*

Permainan tradisional membantu anak dalam menerima kelebihan dan kekurangan mereka. Setiap permainan yang dilakukan, anak-anak mengalami tantangan yang berbeda dan harus menghadapi keberhasilan maupun kegagalan (Leonardou, Rigou, dan Garofalakis 2020). Melalui bimbingan guru, anak belajar menghargai perbedaan kemampuan, mendapatkan motivasi untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

tidak mudah menyerah, dan menjaga kepercayaan diri saat mencoba hal baru, sesuai penjelasan Informan 3.

> *"…kadang anak merasa minder kalau nggak bisa sesuatu, tapi kalau dia diajak nyoba terus dan dikasih kesempatan, lama-lama dia percaya diri...*"

Anak-anak juga belajar untuk saling membantu dan mendukung teman-temannya. Mereka diajarkan untuk memberi semangat, memberikan bantuan jika teman mengalami kesulitan, dan bekerja sama dalam permainan kelompok. Kebiasaan ini menumbuhkan rasa kepedulian dan empati dalam diri anak-anak sejak dini. Informan 2 menjelaskan bahwa:

> *"…dalam tugas kelompok, anak-anak didorong untuk berdiskusi dan membagi peran sebelum bekerja sama. Konflik kecil dibiarkan sebagai bagian dari proses negosiasi..."*

Permainan tradisional juga mengajarkan anak-anak untuk berperilaku baik secara konsisten, seperti mengikuti aturan, bergantian, dan tidak berbuat curang (Rillo-Albert et al. 2021). Permainan yang dilakukan secara berulang mendorong anak-anak memahami bahwa aturan harus diikuti demi kenyamanan bersama (Anugrahno dan Nugrahanta 2024; Lubis 2023). Anak-anak juga belajar bahwa bersikap adil dan sportif dalam permainan sangat penting. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara dengan informan 3 bahwa:

> *"…kalau ada yang curang atau nggak mau ngalah, biasanya kita kasih tahu dulu baik-baik, supaya mereka ngerti kenapa harus adil…"*

Melalui permainan tradisional, anak-anak juga belajar untuk mengendalikan emosi negatif (Aini, Mahendra, dan Wibowo 2022; Lubis dan Khadijah 2018). Saat bermain, anak-anak menghadapi berbagai situasi yang bisa memicu perasaan marah, kecewa atau frustrasi, seperti saat kalah dalam permainan. Anak-anak dapat belajar menerima kekalahan dengan lapang dada dan memahami bahwa menang dan kalah adalah hal yang biasa dalam permainan. Informan 2 menjelaskan bahwa:

> *"…ya itu dalam permainan itu kan ada kerjasamanya seperti itu, terus misal ada teman yang kalah dalam permainan tidak mudah putus asa harus menerima kekalahannya..."*

Selain mengajarkan cara menerima kekalahan, permainan tradisional juga mengajarkan anak untuk tetap rendah hati meskipun mereka menang dalam permainan (Srikandi, Suardana, dan Sulthoni 2020; Wijayanti, Nugrahanta, dan Kurniastuti 2021). Anak-anak diajarkan bahwa setiap orang memiliki kelebihan masing-masing dan tidak boleh meremehkan atau menyombongkan diri kepada teman-temannya (Ervanda dan Z 2020). Untuk menyampaikan hal tersebut dibutuhkan media salah satunya melalui cerita (Sumual 2022) , hal ini disampaikan langsung oleh Informan 2 bahwa:

> *"…anak-anak itu lebih cepat paham kalau dijelaskan lewat cerita. Jadi, kalau ada yang pintar di satu hal, kita ajarin buat bangga sama dirinya, tapi juga nggak boleh merendahkan temannya..."*

Permainan tradisional berperan penting dalam menumbuhkan perasaan moral anak, sesuai dengan teori Thomas Lickona yang menyatakan bahwa perasaan moral berkembang melalui pengalaman, pembiasaan, dan keteladanan (Astriya 2023). Dalam praktiknya, guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya mengawasi, tetapi juga mendampingi anak dalam memahami dan mengelola emosi. Anak-anak belajar merespons berbagai emosi seperti kegembiraan dan kekecewaan, serta mengembangkan empati dan kepedulian melalui validasi emosi yang diberikan oleh guru.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

Permainan tradisional melatih anak untuk berpikir kritis, mengelola emosi, dan bertanggung jawab. Anak-anak diajak memahami keadilan untuk menyelesaikan konflik secara mandiri. Jika diterapkan dengan baik, permainan tradisional efektif dalam membentuk moral anak. Sejalan dengan teori perasaan moral Lickona, pengalaman ini membantu anak-anak tidak hanya mengetahui kebaikan (*knowing the good*), tetapi juga merasakannya (*feeling the good*), dan akhirnya menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (*doing the good*).

Tindakan Moral

Tindakan moral berasal dari pengetahuan dan perasaan moral, yang diwujudkan melalui: a) kompetensi—kemampuan mengubah penilaian dan emosi menjadi perilaku moral, b) kemauan—dorongan kuat untuk memilih dan melaksanakan keputusan moral, dan c) kebiasaan—perilaku etis yang terbentuk dari praktik berulang (Kumala et al. 2023).

Gambar 5 *Briefing* Aturan Permainan

Permainan tradisional membentuk tindakan moral anak dengan melatih ketahanan emosional, tanggung jawab, dan kemampuan analitis melalui interaksi sosial. Anak diajarkan menyelesaikan masalah sendiri untuk mengembangkan pengambilan keputusan yang bijak.

> *"…kalau masalahnya nggak krusial, saya biarkan anak menyelesaikannya sendiri. Soal adil atau nggak, itu tergantung sudut pandang…"*

Pendekatan ini mendukung pembelajaran mandiri anak dalam menghadapi tantangan sosial. Namun, berbeda dengan Informan 2, Informan 3 lebih menekankan pada pemberian contoh konkret dalam permainan:

> *"…ya memberi bantuan apa ya, kalo dukungan ya pasti ya memberi dukungan, terus memberi kayak semacam contoh aja sih contoh permainannya biar nanti tuh mainnya seperti ini gitu…"*

Pendekatan yang terlalu demonstratif kurang memberi ruang bagi anak untuk berpikir kritis. Informan 2 lebih menekankan pada penguatan kemandirian, yang mendorong anak mengembangkan keterampilan seperti komunikasi, pengelolaan emosi, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab. Hal ini membantu anak menjadi pribadi yang percaya diri dan tangguh (Namaskara, Arbarini, dan Loretha 2023). Sementara itu, Informan 3 lebih fokus pada pemberian role model, tanpa langsung menstimulasi analisis anak. Kombinasi kedua pendekatan memberi contoh dan mendorong pemikiran mandiri, dipandang sebagai strategi yang efektif. Ketahanan emosional penting bagi anak-anak dalam menghadapi situasi yang dianggap tidak adil selama bermain (Rahayu 2024). Permainan tradisional sering kali melibatkan aturan, giliran dan kerja sama, yang bisa memicu perasaan tidak adil. Informan 1 menekankan pentingnya memvalidasi perasaan anak sebelum mencari solusi:

> *"…kita harus memvalidasi perasaan anak dulu. Jika merasa tidak adil atau kesal, biarkan mereka bercerita. Setelah tenang, guru mencari solusi dengan mendengar kedua belah pihak, lalu mengajak*

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

> *mereka berdamai dan bermain bersama lagi…"*

Sebaliknya, Informan 2 melihat konsep keadilan sebagai sesuatu yang relatif dan tergantung dari sudut pandang:

> *"…Soal adil atau nggak, itu tergantung sudut pandang. Misalnya, kalau anak nggak boleh main cuma karena bukan temannya, itu baru nggak adil. Tapi kalau soal giliran main, ya itu bagian dari proses bermain…"*

Pendekatan Informan 1 menunjukkan adanya empati dan pengelolaan emosi sebagai langkah awal dalam membangun ketahanan moral anak. Informan 2 menanamkan pemahaman bahwa keadilan bersifat kontekstual dan tidak selalu absolut. Kedua pendekatan ini saling melengkapi, karena anak tidak hanya belajar mengelola perasaan tetapi juga memahami perspektif orang lain. Informan 1 menekankan pentingnya aturan yang jelas dan pengajaran konsekuensi:

> *"…Hmm dijelaskan aturan main sejak awal – sebelum, saat, dan setelah bermain, termasuk merapikan kembali mainan. Anak diajarkan konsekuensi dari setiap tindakan, seperti menjaga mainan agar awet…"*

Sementara itu, Informan 2 menggunakan pendekatan berbasis pengalaman, di mana anak dibiarkan merasakan konsekuensi dari tindakannya sendiri:

> *"…kalau sudah diingatkan berkali-kali tapi masih diulang, saya biarkan dia merasakan konsekuensinya. Misalnya, kalau pensilnya hilang karena nggak dikembalikan ke tempatnya, ya dia harus tunggu temannya selesai dulu baru bisa pinjam…"*

Sebaliknya, Informan 3 lebih menekankan pada pendekatan berbasis penghargaan (*reward*):

> *"…jadi, awalnya guru juga ikut, ayo kita bereskan bersama-sama, mungkin dengan bernyanyi atau apa seperti itu kan, terus atau nggak dengan kayak semacam dibikin kompetisi itu loh mbak, apa lomba kayak gitu loh…"*

Pendekatan Informan 1 dan 2 lebih efektif dalam membangun kesadaran tanggung jawab secara intrinsik dibandingkan dengan pendekatan Informan 3 yang lebih berbasis motivasi eksternal. Anak-anak yang dibiasakan mengalami konsekuensi dari tindakannya cenderung lebih memahami pentingnya tanggung jawab dalam jangka panjang.

Gambar 6 Tikus dan Kucing

Gambar 7 Ular Naga

Hasil analisis di atas menyiratkan bahwa permainan tradisional melatih kemampuan analitis anak dalam menghadapi situasi sulit. Beberapa pendidik cenderung memberikan contoh langsung tanpa membimbing anak berpikir kritis, sementara yang lain menekankan bahwa keadilan bersifat

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

subjektif. Padahal, anak sebaiknya diajak memahami konsep keadilan agar mampu menyelesaikan konflik secara mandiri.

Faktor pendukung dan faktor penghambat pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di PAUD Junior SKB Ungaran

Siswa di lembaga pendidikan memerlukan kerangka yang terstruktur dan pengajaran formal untuk mencapai pemahaman moral (*moral knowing*), menghargai prinsip-prinsip yang bersifat intrinsik (*moral feeling*), dan melaksanakan tindakan yang berbudi pekerti (*moral action)*. Perilaku dan moralitas tidak berkembang secara spontan atau hanya dengan membiarkan anak berkembang secara mandiri (Hudi 2017).

Terdapat beberapa faktor pendukung pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional. Salah satu faktor pendukung tersebut adalah peran guru sebagai fasilitator dalam mengajarkan nilai sosial, tanggung jawab dan kerjasama yang dilakukan selama permainan berlangsung. Membiasakan anak bermain permainan tradisional akan meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan mengembangkan tanggung jawab. Hal ini ditegaskan oleh Informan 1:

> *"…pembentukan karakter anak dipengaruhi oleh banyak faktor – guru di sekolah, pola asuh orangtua, serta lingkungan pertemanan. Jika anak terbiasa bermain dengan teman sebaya, ia akan lebih mudah bersosialisasi dibandingkan dengan anak yang lebih sering bermain gadget..."*

Guru menggunakan permainan tradisional untuk mengajarkan nilai sosial seperti berbagi, komunikasi, kerja sama, dan menghargai perbedaan (Shofiah dan Fauzi 2023). d Permainan tradisional membantu anak belajar empati, komunikasi, resolusi konflik, dan tanggung jawab dengan arahan guru. Selain keterampilan sosial, permainan ini mendukung perkembangan psikologis, seperti mengelola emosi dan ketahanan mental. Komunikasi baik antara orang tua dan guru juga mendukung keberhasilan penerapan permainan di sekolah. Informan 2 menyampaikan:

> *"…beberapa orang tua di TK A masih cukup responsif dalam komunikasi dengan guru, seperti memberi izin jika anak tidak masuk atau tidak mengikuti kegiatan…"*

Keaktifan orang tua dalam paguyuban sekolah memperkuat hubungan dengan sekolah dan mendukung penerapan permainan tradisional untuk pembentukan karakter anak Nurhakim et al. (2024). Melalui pertemuan wali murid, sekolah menjelaskan manfaat permainan tradisional, dan orang tua didorong untuk melibatkan anak dalam kegiatan yang menumbuhkan sosial, tanggung jawab, dan kerja sama.

Peran orang tua tidak hanya terbatas pada mendukung kegiatan di sekolah, tetapi juga dalam pendidikan karakter yang berkelanjutan di rumah (Ayub, Taufik, dan Fuadi 2024). Keterlibatan orang tua penting untuk menciptakan sinergi sekolah dan keluarga dalam membentuk karakter anak. Namun, tantangan utama adalah kurangnya tindak lanjut orang tua setelah pengenalan permainan tradisional di sekolah, padahal keluarga berperan penting sebagai pendidikan pertama bagi anak (Faridah et al. 2022; Hikmawati, Arbarini, dan Suminar 2023). Hal tersebut disampaikan langsung oleh Informan 3 bahwa:

> *"…kalo dari orangtua faktor pendukungnya ya mereka mendukung aja maksudnya untuk permainan – melakukan permainan tradisional di sekolah mereka juga apa ya, memberi dukungan gitu kan, cuma kalo untuk meng- penghambatnya sih tidak ada tindak lanjut dari orangtua gitu, di rumah yaudah misal di sekolahan kita melakukan permainan itu gitu, di rumah belum tentu orangtua mengulangi kegiatan tersebut…"*

Faktor di atas tentunya dapat diperburuk dengan komunikasi yang tidak lancar. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa sebagian besar orang tua di TK B sulit dihubungi dan kurang berkomunikasi dengan guru. Hal ini berdampak pada perkembangan sosial dan perilaku

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7053

anak, seperti kurangnya sopan santun dalam berbicara dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru. Informan 2 menyatakan bahwa:

"…di TK B, dari 8 anak, hanya 4 orang tua yang bisa diajak komunikasi. Sisanya sulit dihubungi, tidak merespons pesan, tidak menjemput anak, bahkan tidak mengambil rapor. Dampaknya terlihat pada perilaku anak…"

Hal ini sesuai dengan pendapat Hariyanti et al. (2023), yang menyatakan bahwa setiap perubahan yang terjadi harus direspons dengan bijak oleh semua pihak, karena perubahan tersebut bertujuan untuk beradaptasi dan meningkatkan mutu, khususnya di sektor pendidikan. Seiring dengan perubahan jadwal pembelajaran, waktu untuk permainan tradisional semakin terbatas. Sebelumnya ada jadwal rutin untuk Sentra Budaya Lokal, namun kini alokasi waktu tersebut telah digantikan oleh mata pelajaran lain.Informan 3 mengungkapkan bahwa:

"…dulu itu setiap hari Kamis pasti ada di Sentra Budaya Lokal, sekarang kan udah ganti nih, kalau Kamis kan sekarang agama, lah Senin, Selasa, Rabunya itu pembelajaran biasa…"

Perubahan pendidikan, seperti penambahan mata pelajaran dan pengurangan ekstrakurikuler, perlu direspons agar kualitas tetap terjaga. Sekolah dan orang tua harus menyeimbangkan akademik dengan pengembangan karakter, terutama karena anak kini lebih banyak bermain gadget dan kurang mengenal permainan tradisional yang edukatif.

"…karena kan memang sekarang anak-anak banyak opo yo, bermain gitu kan, handphone kayak gitu, nah sedangkan permainan tradisional itu mereka sama sekali nggak- nggak tau gitu…"

Permainan tradisional mengajarkan kerja sama, kesabaran, dan interaksi sosial yang penting. Anak yang lebih sering bermain digital cenderung kurang pengalaman sosial, sehingga dukungan guru, sekolah, dan orang tua diperlukan dalam pembentukan karakter melalui permainan tradisional. Penelitian sebelumnya fokus pada perencanaan pendidikan karakter secara konseptual, sehingga ada kesenjangan antara pemahaman, pelaksanaan, dan efektivitasnya dalam menghadapi kemajuan teknologi dan perubahan sosial.

Simpulan

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan moral anak, terutama dalam hal pembelajaran aturan, kejujuran, empati, serta nilai-nilai seperti tanggung jawab dan sportivitas. Di PAUD Junior SKB Ungaran, peran guru, dukungan sekolah, dan sebagian orang tua telah mendukung proses ini. Namun, tantangan seperti kurangnya tindak lanjut dari orang tua di rumah, keterbatasan waktu, dan pengaruh teknologi perlu diatasi. Oleh karena itu, kolaborasi yang lebih kuat antara sekolah dan orang tua, peningkatan alokasi waktu bermain, serta pengelolaan teknologi yang bijak sangat penting untuk mengoptimalkan pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional. Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini sehingga penelitian-penelitian mendatang sangat diperlukan, terutama berhubungan dengan peran permainan tradisional terhadap karakter anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing dari program studi pendidikan non formal universitas negeri semarang yang telah membantu kegiatan penelitian hingga penulisan artikel ini, dan juga kepada PAUD Junior SKB Ungaran serta tim Jurnal Obsesi sebagai peninjau sekaligus penerbit artikel ini.

Daftar Pustaka

Ahmad, Aisya. (2022). Pengembangan Karakter Sopan Santun Peserta Didik: Studi Kasus Upaya

Guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah,* 7(2), 278–96. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).8753.

Aini, Irma Zulfahuri, Mahendra, Agus & Wibowo, Ricky. (2022). Effects of Traditional Team Games on Child Emotional Isolation Symptoms in Orphanages. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School,* 6(1), 23–28. https://doi.org/10.17509/tegar.v6i1.50590.

Alfaruqy, Muhammad Zulfa. (2020). *Psikologi Milineal*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

Anugrahno, Mey Hawini, dan Gregorius Ari Nugrahanta. (2024). Development of Traditional Game Book As a Means of Improving the Integrity Character of 10-12 Years Old Children. *Jurnal Pendidikan Glasser,* 8(1), 1. https://doi.org/10.32529/glasser.v8i1.3054.

Astriya, Baiq Roni Indira. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter (Character Education) Melalui Konsep Teori Thomas Lickona Di Paud Sekarwangi Wanasaba. *JEA (Jurnal Edukasi AUD),* 8(2), 227. https://doi.org/10.18592/jea.v8i2.7634.

Ayub, Syahrial, Muhammad Taufik, dan Husnul Fuadi. (2024). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 3(1), 101–8. https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.142.

Bronikowska, Małgorzata, Agata Korcz, dan Michał Bronikowski. (2020). The role of sports practice in young adolescent development of moral competence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(15), 1–13. https://doi.org/10.3390/ijerph17155324.

Chen, Huaruo, Qiuyun Hong, Jie Xu, Fei Liu, Ya Wen, dan Xueying Gu. (2021). Resilience coping in preschool children: The role of emotional ability, age, and gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health,* 18(9). https://doi.org/10.3390/ijerph18095027.

Cîrtiță-Buzoianu, Cristina, Katerina Tzafilkou, Liliana Mâță, dan Brîndușa Mariana Amălăncei. (2022). Evaluation of Online and Offline Communication Skills in Higher Education. *Sustainability (Switzerland)*, 14(24), 1–14. https://doi.org/10.3390/su142417039.

Eny, Nur Aisyah. (2017). Character Building in Early Childhood Through Traditional Games. 128(Icet), 292–94. https://doi.org/10.2991/icet-17.2017.51.

Ervanda, Yosie, dan Anis Fuadah Z. (2020). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Dari Provinsi Yogyakarta Dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Pada Peserta Didik Mi/Sd Di Indonesia. *el-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 3(2), 135. https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i2.9758.

Faridah, Siti, Muarifuddin Muarifuddin, Mohammad Naefi, Annas Firdaus, dan Dwi Pangestu Khoirunisa. (2022). Perspektif Pendidikan: Gawai sebagai Sarana Belajar Anak. *Jurnal Bina Desa*, 4(1), 57–62. https://doi.org/10.15294/jbd.v4i1.23732.

Fyffe, Lisa, dan Angela Lewis. (2024). Does Play-Based Learning Support Children's Everyday Resiliency? A Cross-Case Analysis of Parents' and Kindergarten Teachers' Perceptions of Play-Based Learning as a Precedent to Young Children's Coping During the Pandemic-Affected 2020–2021 School Year. *Children*, 11(11). https://doi.org/10.3390/children11111378.

Garaigordobil, Maite, Laura Berrueco, dan Macarena Paz Celume. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions Game Program. *Journal of Intelligence*, 10(4). https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077.

Hariyanti, Dwi Prasetiyawati Diyah, Fakhruddin Fakhruddin, Kardoyo Kardoyo, dan Mintarsih Arbarini. (2023). Menuju Era Globalisasi Pendidikan: Tantangan dan Harapan Terhadap Mutu Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 6(1), 222–225. https://doi.org/pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes.

Hikmawati, Lila, Mintarsih Arbarini, dan Tri Suminar. (2023). Pola Asuh Anak Usia Dini dalam Penanaman Perilaku Sosio Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1447–64. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3587.

Hudi, Ilham. (2017). Pengaruh Pengetahuan Moral Terhadap Perilaku Moral Pada Siswa SMP Negeri Kota Pekanbaru Berdasarkan Pendidikan Orang Tua. *Jurnal Moral Kemasyarakatan,*

2(1), 30–44. https://doi.org/10.21067/jmk.v2i1.1698

Iswinarti, Iswinarti, dan Wahyu Nur Laily. (2024). Increasing Moral Emotions Through Traditional Games of Gobak sodor and Bentengan Using the Experiential Learning Method. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 54–68. https://doi.org/10.23917/indigenous.v9i1.4490.

Kemendikbud. (2016). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*.

Khoiriyah, Siti. (2024). Digitalisasi Permainan : Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–33. https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801.

Kumala, Reziska Maya, Irwan Irwan, dan Siti Tiara Maulia. (2023). Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2). https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i2.221

Leonardou, Angeliki, Maria Rigou, dan John Garofalakis. (2020). Techniques to motivate learner improvement in game-based assessment. *Information (Switzerland)*, 11(4), 1–18. https://doi.org/10.3390/info11040176.

Lestari, Kinanti Anisa, Ajeng Julia, Nanda Aditya Putri, Muhammad Rizki Darusalam, Jennyta Caturiasari, dan Dede Wahyudin. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(2), 97–105. https://doi.org/10.33061/js.v6i2.9085.

LLDIKTI. (2024). Penyuluhan Dampak Kecanduan Gadget pada Anak.

Lubis, Hilda Zahra. (2023). Implementation of Traditional Games in Religious and Moral Values in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 310–20.

Lubis, Ramadhan, dan Khadijah Khadijah. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–86. https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.52899

Luchoro-Parrilla, Rafael, Pere Lavega-Burgués, dan Miguel Pic. (2024). Teaching Sustainability through Traditional Sporting Games. *Sustainability (Switzerland)*, 16(13), 1–22. https://doi.org/10.3390/su16135510.

Mekarisce, Arnild Augina. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–51. https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102.

Mutiah, Siti. (2024). Pendidikan Multikultural Dalam Permainan Guli di Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan dan Keislaman*, 3(1), 55–66. https://doi.org/10.24260/jpkk.v3i1.2852.

Namaskara, Wikan Cahyo, Mintarsih Arbarini, dan All Fine Loretha. (2023). Project-based Learning untuk Menstimulasi Kemandirian Anak di Kelompok Bermain. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5155–70. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5257.

Nikmah, Awaliyatun, Imam Shofwan, dan All Fine Loretha. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–70. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999.

Nirwana, Evi Selva. (2021). Learning by Using Traditional Children's Games 'Sesiku' in Developing Early Childhood Character Values. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1432–39. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.750.

Nisa, Hurun In, dan Novi Mulyani. (2024). Effectiveness Of Traditional Games On Character Development Of Early Children In Kindergarten Diponegoro 187 Purwojati. *Proceeding of The 1stInternational Conference on Integrated-Holistic Early Childhood Education (ICIHECE)*, 21–27. https://doi.org/10.24090/icihece.

Nurhakim, Haditsa Qurani, Ilyas Rohili, Irwan Ruswandi, Mamat Rahmat, dan Muhammad Erihadiana. (2024). Peran paguyuban orang tua siswa dalam meningkatkan manajemen berbasis kolaborasi di madrasah ibtidaiyah. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Special Issue*, 7(1),233–246. https://doi.org/10.30868/im.v7i001.7543.

Rahayu, Ade. (2024). Penanaman Nilai Karakter Dengan Metode Bermain Peran Cerita Legenda Malin Kundang Untuk Anak Sekolah Dasar. *Ranah Research : Journal Of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2745–52. https://doi.org/10.38035/rrj.v6i6.1162.

Richter, L. E., Carlos, A., & Beber, D. M. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.

Rillo-Albert, Aaron, Unai Sáez de Ocáriz, Antoni Costes, dan Pere Lavega-Burgués. (2021). From conflict to socio-emotional well-being. Application of the GIAM model through traditional sporting games. *Sustainability (Switzerland),* 13(13), 1–19. https://doi.org/10.3390/su13137263.

Ristianti, Ismi Chanifah, dan Bagus Kisworo. (2021). Persepsi orangtua tentang pola pengasuhan anak terhadap kemandirian dan kemampuan bersosialisasi anak usia dini. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment,* 1(1), 13–19. https://doi.org/10.15294/pls.v5i1.38424.

Romdona, Siti, Silvia Senja Junista, dan Ahmad Gunawan. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik,* 3(1), 39–47. https://doi.org/10.61787/taceee75.

Samsinar, Sitti Fatimah, dan Ririn Adrianti. (2022). *Pendidikan Karakteristik Anak Usia Dini*. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Shofiah, Aji Nur, dan Fauzi Fauzi. (2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia,* 8(1), 207–18. https://doi.org/10.33369/jip.8.1.207-218.

Sinaga, Dameria. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta: UKI PRESS.

Sofyan, Hendra. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. INFOMEDIKA.

Srikandi, Sardiah, I. Made Suardana, dan Sulthoni Sulthoni. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan,* 5(12), 1854. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364.

Sumual, Olga Evy Marelyne. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini di Tk Gmim Damai Rasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,* 8(10), 382–89. https://doi.org/10.5281/zenodo.6982700

Suroso, Suroso, dan Farida Husin. (2024). *Analyzing Thomas Lickona's Ideas in Character Education (A Library Research)*. Atlantis Press SARL.

Suwaryaningrat, Ni Dewi Eka. (2023). Analisis Teknik Observasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Ni Dewi Eka Suwaryaningrat Pendidikan Anak Usia Dini, FIPP, Universitas Negeri Manado. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,* 9(24), 1011–15. https://doi.org/10.5281/zenodo.10566452.

Tekman, Tülay Kaya, dan Mustafa Yeniasır. (2023). The Impact of Play-Based Learning Settings on Reading, Writing, Listening, and Speaking Skills. *Sustainability (Switzerland)*, 15(12). https://doi.org/10.3390/su15129419.

Uripah, Muchammad Rifki, dan Omang Komarudin. (2023). Upaya Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Bermain Bahan Alam Kelompok A RA Darul Ma ' arif Pamanukan Subang. *JUPIDA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 01, 43–56. https://ejournal.stai-mifda.ac.id/index.php/jupida/article/view/200/46

Wafa, Mochammad Usman, Neli Purwani, dan Abdul Malik. (2020). Characteristics of titounis children songs: A study of songs, music instruments and onomatopoeia. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education,* 20(2), 161–166. https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.25539.

Wijayanti, Anna, Gregorius Ari Nugrahanta, dan Irine Kurniastuti. (2021). Pengembangan Modul dengan Lima Permainan Tradisional Guna Mempertajam Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–103. https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280.

Wright, Sophie, dan Alena Denisova. (2024). "'It's a terrible choice to make but also a necessary one': Exploring player experiences with moral decision making mechanics in video games. *Computers in Human Behavior,* 161(August), 108424. https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108424.

Yulita, Rizky. (2017). *Permainan tradisional anak Nusantara*.